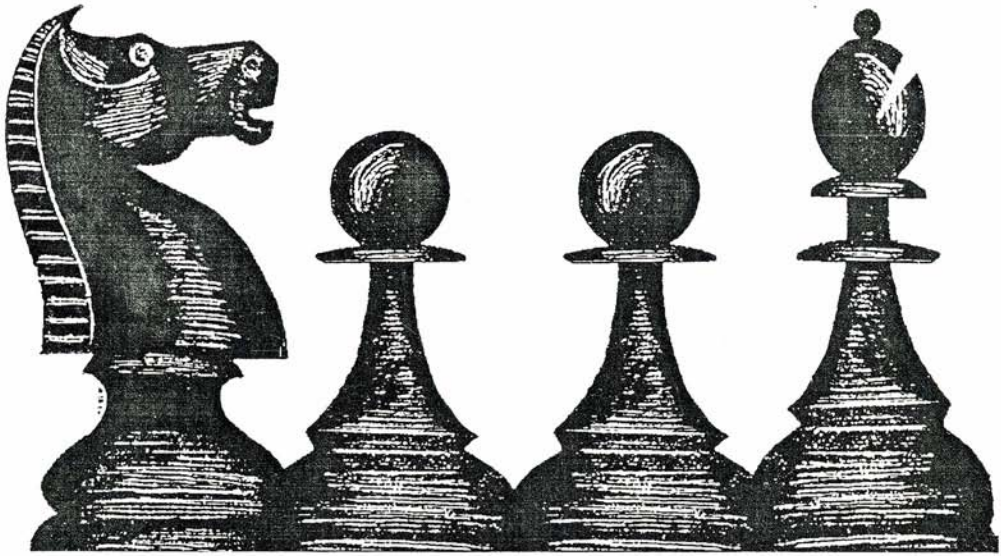
GAMBIT
arhi ŞAH 4

Mircea Pavlov
maestru internațional

Cooperarea strategică între figuri.
Construcția atacului

*



Scurt istoric al apariţiei şi dezvoltării conceptului de cooperare strategică

Un plan bine conceput poate face din noi nişte eroi, iar lipsa lui nişte săraci cu duhul.

Emanuel Lasker
campion mondial,
1894-1921

Când a devenit, în 1866, primul campion mondial oficial din istoria şahului, după o luptă grea (8-6, nici o remiză!) cu **Adolf Anderssen** - aflat deja la vârsta de 48 ani -, **Wilhelm Steinitz**, hotărât să-şi desăvârşească măiestria şahistă, şi-a pus întrebarea firească, cum a fost posibil ca americanul **Paul Morphy** să-l învingă pe acelaşi Anderssen, reprezentant strălucit al şcolii romantice şi tactician de mare clasă, cu un scor mult mai categoric (+7 -2 =2), în urmă cu 8 ani?

Răspunsul la această întrebare l-a căutat prin studiul aprofundat al partidelor strălucitului jucător american, ca şi prin studiul propriilor partide.

Wilhelm Steinitz (1836-1900)

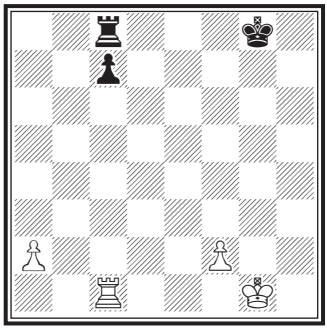
Concluziile sale, ca şi întreaga muncă depusă în perioada anilor 1867-1873 în scopul elaborării unei teorii ştiinţifice, a unor legi şi principii valabile pentru toate tipurile de poziţii, au făcut ca Steinitz să fie

Emanuel Lasker, cel care l-a detronat pe campionul mondial W. Steinitz, a fost primul teoretician care, în lucrările *Gândirea sănătoasă în şah* (1925) şi *Manualul de şah* (1937), a dezvoltat în continuare concepţia lui Steinitz cu privire la aprecierea poziţiei şi stabilirea planului de joc, făcând însă o observaţie ce avea să conducă la direcţia principală a evoluţiei teoriei moderne contemporane:

Este un fapt evident că, pe lângă valoarea individuală a diferitelor figuri, există valoarea acţiunii lor coordonate, care poate depăşi cu mult suma valorii figurilor luate individual, şi în şah acesta este un lucru remarcabil. Chiar figuri egale în valoare absolută au uneori valori diferite atunci când sunt în acţiune.

Exemplul ce urmează, genial prin simplitatea sa, remarcă forţa deosebită a cooperării figurilor.

10



Iată cum explică Em. Lasker formarea **"legăturilor de colaborare"**:

Avantajul albului constă în pionul liber depărtat a. *Evident că acest pion trebuie împins cât mai departe.*

1. a4! ♖a8 2. ♖a1 ♖a5 3. ♔f1 *[Regele alb soseşte în sprijinul pionului* a *pentru a ridica blocarea]* ***3... ♔f7 4. ♔e2 ♔e6 5. ♔d3 ♔d5 6. ♔c3 ♔c5*** *[Regele alb n-a reuşit să coordoneze acţiunea regelui cu promovarea pionului* a*, dar pasivizând piesele negre, albul poate declanşa acţiunea pe flancul regelui]* ***7. f4! ♔b6 8. ♔d4!*** *[Acum regele vine în sprijinul pionului* f*]* ***8... ♖f5 9. ♔e4 ♖f8 10. f5*** *şi pionul* f *sprijinit de rege se va transforma cu uşurinţă în damă.*

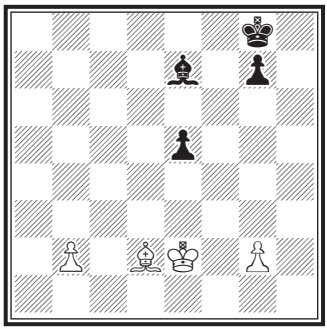
Să urmărim şi cum explică Em. Lasker ***acţiunea coordonată a regelui şi pionului***:

Regele alb apără pionul, iar pionul protejează regele de şahuri. În poziţia finală avem două legături de coordonare: turnul apără pionul a ***şi regele pionul f5*** (însă ambele legături au şi rol activ de susţinere a avansării pionilor! - n.a.).

Emanuel Lasker (1868-1941)

Iar dacă în acest exemplu a existat un dezechilibru material, în cel ce urmează afirmaţia lui Em. Lasker apare şi mai clar:

11



În această poziție superioritatea nebunului alb devine evidentă după:

1. ♗c3! [Conform principiului lui Steinitz de a ataca imediat slăbiciunile] **1... ♗d6 2. ♔e3 ♔f7 3. ♔e4 ♔e6 4. b4! ♗c7 5. b5 ♔f6** [Nu există ceva mai bun; negrul este stânjenit în deplasare, nebunul negru este limitat și inactiv] **6. g4! ♔e6 7. g5!** [Îngreunează accesul regelui negru la f6] **7... g6 8. ♗b2!** [Zugzwang. Nebunul negru nu se mai poate opune avansării pionului *b*] **8... ♗b8 9. b6 ♗d6 10. ♗c3 ♗b8 11. ♗e1! ♗d6** [Manevra 11. ♗e1 este instructivă în varianta 11... ♔d6 12. ♗g3! ♔e6 13. ♗h2! ♗d6 14. ♗g1 cu amenințarea 15. ♗a7!] **12. ♗f2 ♗b8 13. ♗c5!** [Stânjenind total mutările nebunului negru, albul obligă regele advers să cedeze spațiu] **13... ♔d7 14. ♔d5! e4** [Singura contrașansă: 14... ♔c8 15. ♔c6! e4 16. b7+ ♔d8 17. ♗d6! +-] **15. b7! ♔c7 16. ♗d6+ ♔xc7 17. ♗xb8 ♔xb8 18. ♔xe4 ♔c7 19. ♔e5** și albul câștigă cu ușurință pionul *g* și partida.

Diferența de activitate a celor doi nebuni este determinată aici de diferența de valoare dintre pionii *b* (liber depărtat) și *c* (slab și blocat), conducând și la activitatea superioară a regelui alb (rol activ), față de cea a regelui negru (rol pasiv).

Emanuel Lasker a fost primul care a definit **legăturile de cooperare**, subliniind valoarea lor. Dezvoltând teoria lui Steinitz, el a evidențiat rolul tacticii în apărarea activă, legătura intrinsecă între strategie și tactică în elaborarea planului de joc, ca și rolul psihologiei în alegerea acestui plan, ținând cont de caracteristicile individuale ale adversarului.

A fost rândul următorului campion al lumii, cubanezul **Jose Raul Capablanca**, cel ce l-a învins pe Em. Lasker în meciul pentru titlul mondial disputat la Havana (1921), să-și aducă contribuția la dezvoltarea concepției moderne, contemporane, privind construcția partidei de șah.

Jose Raul Capablanca (1888-1942)

Preluând concepţiile "noii şcoli" (Steinitz, Lasker), Capablanca a urmărit încă din fragedă tinereţe găsirea celui mai scurt drum spre victorie, ***îmbunătăţindu-şi tehnica până la virtuozitate*** (V. Ragozin). Excelent practician, el a definit spre sfârşitul carierei sale, în *Manualul jocului de şah* (1936), o serie de principii ce stau astăzi la baza concepţiei moderne a construcţiei cooperării strategice.

Plecând de la bogata sa experienţă practică în care a respectat cu stricteţe **trei principii de bază** în dezvoltarea partidei de şah:

• *deschidere*: ***Principiul dezvoltării rapide şi energice***,

• *jocul de mijloc*: ***Acţiunea coordonată a figurilor*** şi

• *final*: ***Calculul exact al fiecărei mutări.***

Capablanca a enunţat o serie de preţioase recomandări generale.

În deschidere:

1. **Dezvoltarea rapidă şi eficientă a figurilor şi evitarea slăbiciunilor permanente trebuie să reprezinte obiectivul primordial al deschiderii. Dacă sistemul ales creează în lagărul advers astfel de slăbiciuni, aceasta constituie o primă realizare. Dezvoltându-vă trebuie să tindeţi a ocupa centrul. *În deschidere vom efectua 2-3 mutări de pion, vom dezvolta caii, nebunii, vom efectua rocada şi vom asigura legătura dintre turnuri.***
2. **Nu mutaţi de două ori aceeaşi piesă până nu terminaţi dezvoltarea tuturor figurilor.**
3. **Evitaţi pierderile de material fără a obţine o compensaţie suficientă.**

În jocul de mijloc:

1. **Figurile trebuie să acţioneze coordonat şi armonios.**
2. **Ocuparea centrului şi stăpânirea lui sunt absolut necesare pentru realizarea cu succes a atacului la rege.**
3. **Atacul energic şi direct la rege va fi încununat de succes numai atunci când la atac participă toate piesele sau cea mai mare parte a lor. Atacul, odată început, trebuie dus până la sfârşit cu preţul oricăror sacrificii de material, întrucât retragerea din plin atac are ca efect, de regulă, pierderea partidei.**
4. **În condiţii de sensibilă egalitate, câştigul de material, oricât de mic ar fi el, constituie o realizare.**
5. **Poziţia deţine rolul principal, materialul se situează pe plan secund, iar spaţiul şi timpul sunt factori suplimentari ai poziţiei.**
6. **Dacă jocul se îndreaptă spre final, trebuie să ne punem întrebarea ce figuri vom schimba şi ce figuri vom păstra în vederea obţinerii celui mai avantajos final.**

În final:

1. **Valoarea tempoului, a mutării, creşte în finalul partidei!**
2. **Nebunul este de regulă, mai tare decât calul.**
3. **Doi nebuni sunt în general mai tari decât doi cai.**
4. **Colaborarea turnului cu nebunul este de cele mai multe ori superioară colaborării turnului cu calul.**

5. **Colaborarea damei cu calul este de cele mai multe ori superioară colaborării damei cu nebunul.**
6. **Pionii stau cel mai bine în falangă.**
7. **În principiu, când adversarul are nebun şi noi cal, ne vom plasa pionii pe culoarea nebunului advers. Când noi avem nebun, indiferent de culoarea nebunului advers este recomandabil să ne plasăm pionii pe culoarea opusă nebunului propriu.**
8. **Regele, piesă pasivă în deschidere şi jocul de mijloc, se transformă în finalul partidei într-o piesă principală de atac, de multe ori acţiunea sa având un rol decisiv în câştigarea partidei.**
9. **Regele trebuie rapid activizat atunci când, în lipsa pieselor grele (♕ sau ♖), rămân pe tablă 1-2 piese uşoare.**

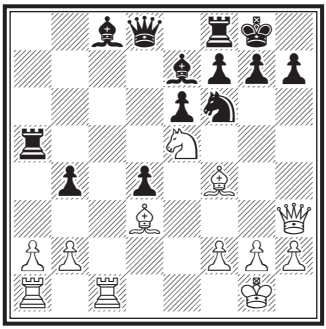
Chiar din definiţiile acestor recomandări, se poate observa că J.R. Capablanca (ca şi Lasker), a remarcat existenţa acelei forţe dinamice, capabile să sfideze echilibrul material pe tabla de şah datorită sporului de calitate obţinut prin acţiunea coordonată a figurilor, respectiv **cooperarea figurilor** (principiile nr. 3, 4, 5, 6 de final), în timp ce principiul nr. 7 de final menţionează importantul rol al **stânjenirii figurilor adverse** prin dispunerea optimă a pionilor. Procedeele de stânjenire precum izolarea unei figuri şi ruperea legăturii dintre flancuri, sunt procedee specifice construcţiei cooperării strategice iar conceptele de **"armonie"** şi de **"coordonare a figurilor"** au fost magistral demonstrate în practica sa.

Definitorie pentru modul riguros de respectare concretă a acestor principii şi pentru modul eficient de abordare a construcţiei atacului de către genialul cubanez este partida:

J.R. Capablanca - G. Levenfisch
Moscova, 1935
Slava (D49)

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘f3 ♘f6 4. e3 e6 5. ♘c3 ♘bd7 6. ♗d3 dxc4 7. ♗xc4 b5 8. ♗d3 a6 9. e4 c5 10. e5 [La modă în zilele noastre este 10. d5!?] **10... cxd4 11. ♘xb5 ♘xe5?! 12. ♘xe5 axb5 13. ♕f3!** [Dezvoltare cu tempo!] **13... ♖a5?!** [Şanse mai multe oferea 13... ♗b4+ 14. ♔e2 ♕d5 ±] **14. 0–0 b4 15. ♗f4 ♗e7 16. ♖fc1 0–0** [Continuarea 17. ♘c6 nu era periculoasă pentru negru (17... ♗b7), dar a urmat surprinzător...] **17. ♕h3!!** [...semnalul declanşării iniţiativei pe flancul regelui!]

12



17... ♖c5 [17... ♗b7 permite 18. ♘g4!] **18. ♖xc5 ♗xc5 19. ♗g5!** [Acum ameninţarea ♘c6 devine fatală!] **19... h6** [Singura apărare. După 19... g6 urma 20. ♘g4! ♗e7 21. ♕h4! ♔g7 (sau 21... ♘xg4 22. ♗xe7!) 22. ♗h6+] **20. ♘g4! ♗e7** [20... hxg5? 21. ♘xf6+] **21. ♗xf6!**

[Simplu şi tare!] **21... gxf6** [Dacă 21... ♗xf6, atunci 22. ♘xh6+ gxh6 23. ♕xh6 ♖e8 24. ♗h7+ ♔h8 25. ♗g6+ ♔g8 26. ♕h7+ ♔f8 27. ♕xf7#] **22. ♘xh6+ ♔g7 23. ♕g4+! ♔h8 24. ♕h5 ♔g7 25. ♘xf7!! ♖h8** [După 25... ♖xf7 urma 26. ♕h7+ ♔f8 27. ♕h8# sau 25... ♕c7 26. ♕h7#] **26. ♕g6+,** ***[1–0].***

Dr. Siegbert Tarrasch (1818-1934)

Începutul secolului XX este marcat de apariţia curentului "modernist", "hipermodernist" sau "neoromantic" şi a şcolii germane având ca mentor pe **dr. S. Tarrasch.** Neoromanticii **R. Reti, A. Nimzovici, E. Grünfeld, X. Tartakower** au atacat vehement teoria lui Steinitz precum şi dogmatismul concepţiei lui Tarrasch. Noua teorie hipermodernă aprecia în mod deosebit rolul exercitat de presiunea figurilor asupra centrului, minimalizând rolul centrului de pioni, ajungând chiar să "combată" mutările 1. d4 sau 1. e4 şi să considere mutările iniţiale 1. ♘f3 sau 1... ♘f6 ca fiind cele mai bune.

Criticând, justificat, tendinţele de absolutizare a valabilităţii unor principii, manifestată la Steinitz şi mai pronunţat la Tarrasch, neoromanticii şi-au adus o bogată contribuţie în teoria deschiderilor. Sistemul Reti, Catalana, Apărarea Nimzovici şi Apărarea Grünfeld sunt numai câteva dintre noile descoperiri ale hipermoderniştilor.

Aaron Nimzovici (1886-1935)

Nimzovici a îmbogăţit teoria cu conceptul de blocadă, denumind legăturile de cooperare "contacte strategice", iar **Reti** în lucrarea *Idei noi în şah* a combătut rolul primordial acordat câştigului de material de către Steinitz, arătând că specific jocului de şah nu este numai transformarea cantităţii în calitate, ci şi a calităţii în cantitate.

Richard Reti (1889-1929)

Iniţiativa

A prelua iniţiativa înseamnă, înainte de toate, a obţine un insesizabil avantaj de timp *sau* spaţiu *care să ne permită să creăm ameninţări ce îl obligă pe adversar să se apere.*

Aceasta înseamnă a impune adversarului voinţa noastră, forţându-l să se supună.

Aleksandr Alehin

Iniţiativa înseamnă timp *şi* activizare*, de aceea ea reprezintă un avantaj!*

Jose R. Capablanca

Începem prin a cita două aprecieri de înaltă competenţă privitoare la acest important factor al luptei în partida de şah.

Conform definiţiei lui Alatorţev, ***orice mutare activă prin care se manifestă o idee concretă marchează prin ea apariţia iniţiativei.*** Declanşarea iniţiativei poate fi atât semnalul începutului unui atac, cât şi momentul declanşării contraatacului, ca rezultat al unei apărări active încununate de succes.

Este necesar a face distincţie între două noţiuni legate direct de iniţiativă şi anume:

• **Declanşarea iniţiativei** reprezintă o **mutare activă** care urmăreşte o idee concretă şi are ca scop obţinerea unui avantaj;

• **Deţinerea iniţiativei**, care permite realizarea unei **serii de ameninţări** din ce în ce mai puternice obligând adversarul la o apărare continuă, este rezultatul declanşării reuşite a iniţiativei. Acest lucru este de regulă posibil în cazul în care există deja acumulat un avantaj de timp (dezvoltare) sau spaţiu (centru, respectiv mobilitate superioară a figurilor), care face posibilă deţinerea timp îndelungat a iniţiativei.

Lupta pentru declanşarea şi deţinerea iniţiativei constituie obiectivul principal în decursul întregii partide şi se manifestă încă de la primele mutări în variantele tăioase ale Sicilienei:

V. Yemelin - O. Biriukov
St. Petersburg, 1998
Siciliana (B87)

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♗c4 e6 7. ♗b3 b5!? [Negrul alege cea mai

Mircea Pavlov

Planul de joc şi cooperarea forţelor

Înţelegerea jocului poziţional a crescut în mare măsură. Dacă Tarrasch (şi Steinitz - n.a.) *ne-a învăţat să evităm slăbiciunile în poziţia noastră şi să creăm slăbiciuni adversarului, să acumulăm mici avantaje, să ocupăm coloanele deschise şi să nu pornim la atac fără o bază poziţională solidă, astăzi toţi procedează altfel!*

Îşi creează singuri puncte slabe şi pioni slabi pentru a-şi atrage adversarii, părăsesc coloanele deschise păstrând turnurile pentru alte coloane unde vor acţiona mai eficient şi se prefac că atacă, ascunzând planuri mult mai profunde.

Totul pe fondul luptei pentru iniţiativă.

David Bronstein

În condiţiile concurenţei acerbe din şahul contemporan, teoria, strategia şi tactica se îmbunătăţesc continuu, în căutare de noi forme de exprimare.

Caracterizarea din preambulul capitolului aparţine lui **David Bronstein** şi subliniază noile tendinţe ce se manifestă în şah. Bineînţeles că există şi o doză de intenţionată exagerare în afirmaţiile marelui maestru, unul din cei mai apreciaţi comentatori din literatura şahistă, dar, în subsidiar, el vrea să ne convingă de unul din cele mai pasionante aspecte ale complexităţii jocului de şah şi anume că în şah **excepţiile sunt aproape la fel de numeroase ca şi regulile!**

În aceste condiţii devine evident că aplicarea dogmatică a regulilor poate constitui un real impediment în formarea unei concepţii clare a tinerilor şahişti.

Pe de altă parte, este la fel de clar că nu putem înţelege excepţiile fără cunoaşterea aprofundată a regulilor şcolii clasice "Steinitz-Lasker-Capablanca"!

(Personal, rămân uluit când juniori de ai noştri fruntaşi, care practică şahul de 4-5 ani, nu cunosc şi nici n-au auzit vreodată de principiile lui Capablanca!)

Metodica modernă pleacă de la principiul acceptării a tot ceea ce este bun în principiile şcolii clasice şi a celei ultramoderne, respingând ferm orice încercare de absolutizare a unor principii.

A crede în principiile generale presupune însă verificarea concretă a valabilităţii oricărui principiu într-o situaţie dată.

Clasic şi modern în procesul construcţiei cooperării strategice

În final, importanţa mutării creşte!

J. R. Capablanca
campion mondial,
1921-1927

Metodica modernă de pregătire nu infirmă, ci chiar confirmă în marea lor majoritate, regulile şi recomandările şcolii clasice ***Steinitz - Lasker - Capablanca***.

În condiţiile în care construcţia cooperării strategice implică un plan care urmăreşte simultan două scopuri concrete, primul principiu de final enunţat de Capablanca:

În final importanţa mutării creşte!

... s-a generalizat şi îşi dovedeşte acum valabilitatea **în mod special în faza constructivă a partidei.**

Importanţa deosebită acordată primelor 15-20 mutări a condus şi la un nou mod de apreciere al valorii acestor mutări din punct de vedere al eficienţei lor.

Astfel, se apreciază în mod deosebit mutările care realizează simultan mai multe obiective, încadrându-se în mai multe etape ale planului general de construcţie a cooperării strategice de atac (respectiv de apărare), **iar ameninţarea** (cu atacul dublu sau duble lovituri) **şi atacurile simple** (dezvoltări cu tempo) **sunt în această fază principalele arme de realizare simultană a activizării forţelor proprii şi de stânjenire a planului advers.**

În contextul luptei pentru iniţiativă, orice ocazie tactică scăpată, ca şi mutările de dezvoltare care nu fac parte din planul general trebuie considerate greşeli.

În cazul loviturilor tactice neobservate, ele trebuiesc catalogate ca scăpări grave, chiar dacă în locul lor au fost efectuate alte mutări normale de dezvoltare şi ni se argumentează că... "şi acestea erau mutări bune".

Lupta în partida de şah.

Planul general de construcţie al cooperării strategice

Partida de şah - prin conţinutul ei - reprezintă lupta a două tabere, începută în condiţii de egalitate. Lupta este legea de bază în desfăşurarea partidei de şah.

A. Suetin

Încă de la primele mutări, pe măsură ce forţele celor două tabere se desfăşoară şi interacţionează începe lupta dintre **forţele active** (piesele albe) care utilizează ca mijloace de luptă ameninţarea, atacul (sub toate formele cunoscute: atacul simplu, dublu, dubla lovitură sau tripla lovitură), manevra, sacrificiul pentru iniţiativă, componente ale unui plan de atac, cărora li se opun **forţele adverse** ce utilizează o multitudine de mijloace de apărare şi contraatac din contextul unui plan de apărare specific deschiderii alese.

Prin intermediul mutării se manifestă toate mijloacele de luptă, atât ale atacului cât şi ale apărării şi contraatacului, iar faptul că albul deţine dreptul efectuării primei mutări îi acordă prioritate în elaborarea unui plan general de contrucţie a cooperării strategice de atac.

Pentru a putea valorifica dreptul primei mutări în sensul obţinerii premizelor favorabile declanşării cu prioritate a iniţiativei, planul general de construcţie a cooperării strategice de atac trebuie să urmărească simultan următoarele obiective:

a) **activizarea rapidă a forţelor**, ceea ce implică dezvoltarea tuturor figurilor şi **dispunerea lor optimă conform unui plan bine stabilit** (în funcţie de apărarea aleasă de negru);

b) **stânjenirea construcţiei cooperării strategice adverse**, împiedicând dispunerea optimă a figurilor adversarului, limitându-i spaţiul şi posibilitatea manifestării iniţiativei sau contraatacului, specifice apărării alese.

În contextul acestei lupte ce se manifestă încă de la primele mutări,

Mircea Pavlov

Etapele planului general de construcție a cooperării strategice

Având un scop bine determinat, și anume **lupta pentru ocuparea sau pentru controlul centrului**, primele 4 etape ale construcției cooperării strategice urmăresc obținerea dominației asupra centrului restrâns și extins.

De regulă, rezultatul unei lupte echilibrate între cele două tabere este crearea **tensiunii în centru.**

Primele 4 etape - numite și **micile cooperări** - sunt legate organic între ele:

1) ♙, ♙, ♙, ♙ - **Cooperarea pionilor în lupta pentru centru;**
2) ♘, ♘, ♙, ♙ - **Cooperarea cailor cu pionii, în construcția centrului propriu și atacul centrului advers;**
3) ♗, ♗, ♙, ♙ - **Cooperarea nebunilor cu pionii;**
4) ♘, ♗, ♘, ♗ - **Cooperarea figurilor ușoare.**

Practic, aceste prime patru etape realizează dezvoltarea, respectiv activizarea și coordonarea forțelor în lupta pentru centru și obținerea de spațiu.

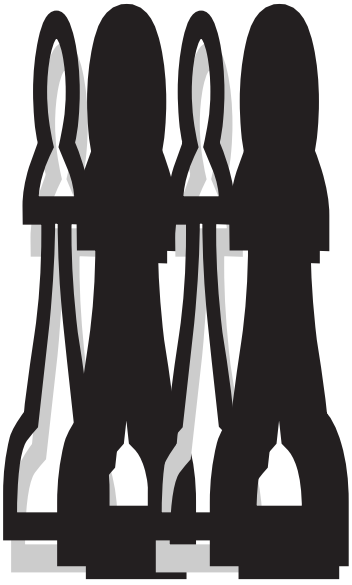
5) **Stânjenirea construcției cooperării strategice adverse.**

Este realizată simultan în primele 4 etape, în măsura în care s-a obținut o ușoară superioritate în centru ca urmare a utilizării dezvoltărilor cu tempo, creării de amenințări, câștiguri de tempo, o dispunere optimă a figurilor, izolarea unei figuri adverse, ruperea legăturii între flancurile adverse, blocada etc.

6) **Activizarea pieselor grele (♕+♖+♖).**
7) **Asigurarea bazei poziționale și formarea grupajelor de atac (♙, ♙, ♗, ♘, ♖, ♕).**

Mircea Pavlov

Cooperarea pionilor în lupta pentru centru



În întregul procesul dinamic al luptei în partida de șah jocul pionilor deține un rol constructiv important. Vechiul dicton ***pionii sunt sufletul partidei*** din secolul 18, aparținând lui Philidor, a fost relansat cu mulți ani în urmă de fostul campion mondial Emanuel Lasker.

Încă de la primele mutări începe lupta pionilor centrali pentru ocuparea și controlul câmpurilor centrale. Această luptă are un dublu scop: pe de o parte de a înlesni o dezvoltare armonioasă și stabilă a propriilor figuri și în același timp de a stânjeni o dispunere eficientă a figurilor adverse. Pionii luptă pentru obținerea de spațiu prin atacarea unui număr mare de câmpuri, deschid coloane pentru piesele grele sau eliberează diagonale pentru accesul bateriilor ♕+♗, produc străpungeri, creează câmpuri tari sau slabe, devin dublați, izolați, slabi, atârnați, înapoiați, liberi depărtați, se sacrifică cu obiective precise, se transformă în dame sau alte figuri, totul pe fondul cooperării cu propriile figuri.

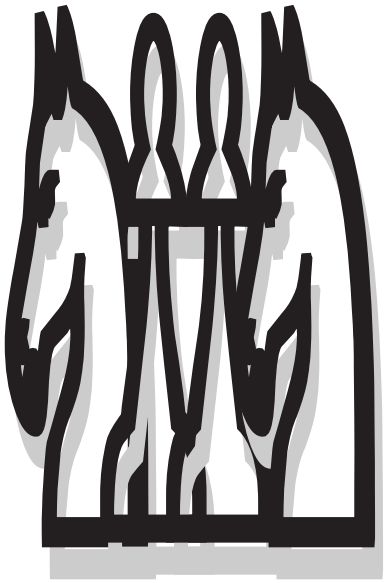
După schimburile generale, configurațiile sau structurile deficitare de pioni conduc la mari dificultăți în finalurile de partidă.

Numărul mare de pioni existenți pe tablă de la primele mutări și apoi în cea mai mare parte a partidei creează zone inaccesibile pieselor adverse. Datorită relației de limitare, configurația pionilor proprii determină în fiecare moment mobilitatea și zonele de acțiune, respectiv inactivitatea figurilor proprii.

În faza constructivă a partidei, încă de la primele mutări dispunerea pionilor în configurații mobile sau

Mircea Pavlov

Cooperarea cailor cu pionii



În deschidere vom efectua 2-3 mutări de pioni, vom dezvolta caii...

... este recomandarea fostului campion mondial **Jose Raul Capablanca**, care atrage atenția asupra importanței activizării rapide a cailor în procesul construcției atacului.

Figură cu acțiune locală puternică, dispusă într-o rozetă de 8 câmpuri și a cărui forță crește în poziții cu caracter închis sau semideschis, precum și în funcție de centralizare, calul este figura ideală pentru ocuparea unor câmpuri slabe în lagărul advers. Calul este piesa cea mai eficientă pentru blocarea unui pion liber advers. El colaborează eficient cu pionii și cu alte figuri, în special cu dama, în realizarea unor atacuri pe toate câmpurile de pe tablă, albe sau negre.

De la primele mutări calul joacă un rol important în dinamica construcției cooperării strategice de atac.

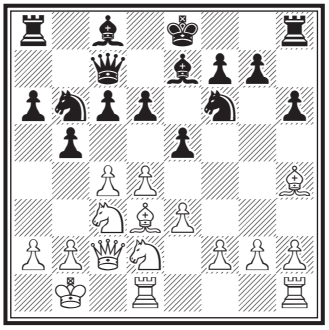
Caii sunt dezvoltați rapid pe câmpurile cele mai eficiente, colaborează cu pionii, apoi cu figurile în atacul centrului advers și în crearea unor câmpuri slabe, efectuează trasee precise și schimburi favorabile, se sacrifică în scopul deschiderii unor coloane, participă la acțiunea grupajelor de atac, într-un cuvânt este bun la toate.

Forța calului scade în poziții deschise sau în lipsa unor câmpuri de acces. În finalul de partidă, datorită mobilității sale reduse comparativ cu cea a unui nebun activ, calul luptă greu cu pionii liberi depărtați.

a) Calul cooperează ideal cu pionii în lupta pentru construcția și ocuparea centrului propriu și stânjenirea formării centrului advers.

L. Gofshtein - G. Buckley
Isle of Man, 1996

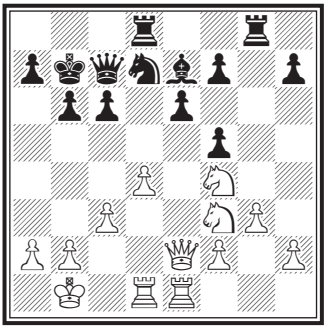
test
25
144



1) Apreciați poziția;
2) Stabiliți care sunt criteriile ce stau la baza noului plan;
3) Concretizați planul.

J. Klovans - A. Hinteregger
Werfen, 1995

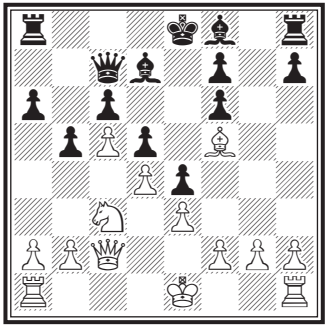
test
27
146



1) Apreciați poziția;
2) Stabiliți planul de joc;
3) Cum concretizați avantajul?

A. Beliavski - D. Simic
Maribor, 1996

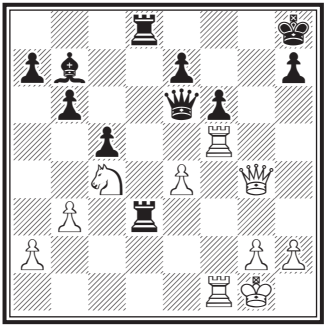
test
26
145



1) Apreciați poziția;
2) Stabiliți care sunt criteriile ce stau la baza planului de joc;
3) Concretizați planul.

A. Scekacev - J. Olivier
Cannes, 1995

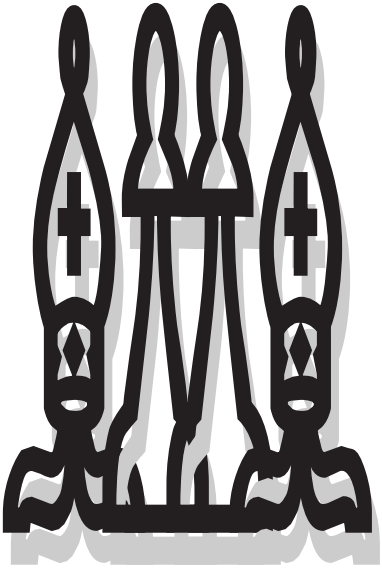
test
28
147



1) Apreciați poziția;
2) Stabiliți planul de joc;
3) Care este continuarea cea mai tare?

Mircea Pavlov

Cooperarea nebunilor cu pionii



Cea de a treia etapă constructivă a **cooperării strategice de atac**, **cooperarea nebunilor cu pionii**, se încadrează logic în procesului activizării tuturor figurilor urmărind simultan stânjenirea dezvoltării armonioase a figurilor adverse.

În cadrul acestui proces, activizarea eficientă a nebunilor, (care precede efectuarea rocadei și a activizării pieselor grele) constă în depășirea unor dificultăți reale legate nu numai de eliminarea limitării activității lor de către propriii pioni sau figuri cât și de stânjenirea pionilor adverși.

Nebunii, figuri cu o rază lungă de acțiune (despre care J.R. Capablanca afirmă că stau cel mai bine pe marile diagonale) își manifestă pe deplin forța în poziții deschise, având un mare potențial de cooperare în atacul obiectivelor aflate la distanță.

Tendințele moderne de optimizare și eficientizare a fiecărei mutări impun însă respectarea unor condiții ce variază în funcție de modul de abordare a construcției atacului.

O primă necesitate este:

1) **Stânjenirea dezvoltării armonioase a figurilor adverse.**

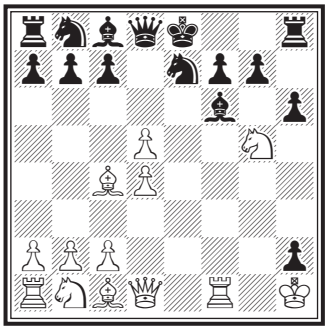
Atât în cazul dezvoltării liniștite cu menținerea indelungată a avantajului primei mutări cat și a construcției atacului rapid **dezvoltarea cu tempo** (amenințări) a unuia din nebuni, (de regulă cel unde urmează să se efectueze rocada) obligă adversarul la măsuri de apărare.

Aceste amenințări, exemplificate în capitolul anterior, se realizează prin întărirea micilor cooperări ale celei de a doua etape (♘ + ♙♙), respectiv dublarea sau triplarea atacurilor centrului advers prin legări

Demonstraţi
cum valorificaţi
forţa perechii de nebuni!

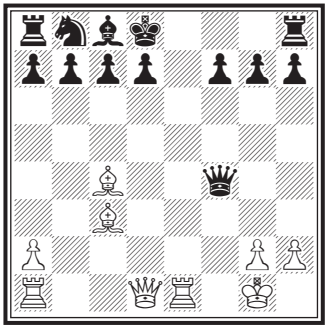
F. Duz-Hotimirski - Robin
1910

test
43
199



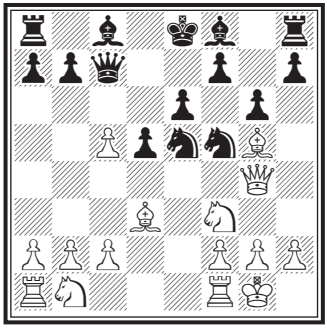
Linden - Maczuski
Paris, 1863

test
41
197



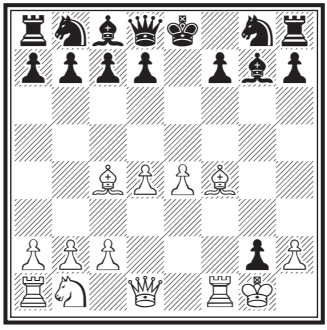
J. Podgorny - J. Bubenik
corr., 1940

test
44
200



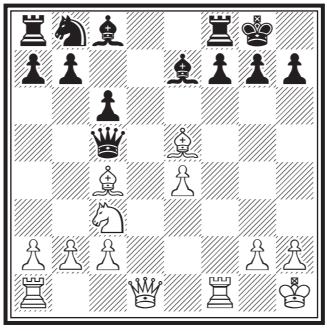
F. Lazard - N.N.
1903

test
42
198



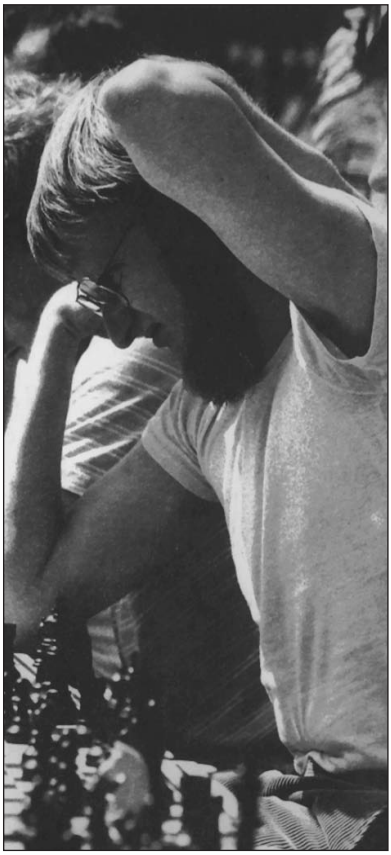
B. Baranov - M. Bonci-Osmolovski
1953

test
45
201



Mircea Pavlov

Răspunsuri TESTE



Care o fi răspunsul corect?

Test 1, diagrama 48, pag. 54

1) Negrul a jucat foarte slab deschiderea. Mai bine era 7... ♗d6! 8. c3 0-0 9. ♘d2 ♖e8 10. a3 ♗f8 11. ♘g5 d5!

Mutările 7... ♗e7 și 8... d6 au permis albului să declanșeze inițiativa prin a2-a4.

2) Albul deține un avantaj clar la criteriile 1, 2, 3, 4.

3) Continuarea dezvoltării cu **14. ♗g5!** îl pune pe negru într-o situație foarte grea. După **14... g6** urmează **15. ♕e2! gxf5** [15... ♗e7 16. ♘xe7 ♕xe7 17. ♕f3 +−] **16. e5! dxe5 17. ♕xe5 ♕e7 18. ♕xf5! ♗c8 19. ♕xf6 ♕xf6 20. ♗xf6 ♖h6 21. ♗d5 +−**

Test 2, diagrama 49, pag. 54

1) Avantajul negrului este determinat de criteriile 1, 2, 3, 4, 8...

2) ... care îi asigură baza poziționlă necesară declanșării planului de atac prin:

1... ♘xe4! 2. fxe4 ♗xe4 3. ♗e2 ♗b7! [amenință ♕c6] **4. h4 ♗d6! 5. ♔h2 ♕e7! 6. ♘g2 ♕e4! 7. ♗f1 ♘f3+! 8. ♔h1** și negrul câștigă imediat prin **8... ♕f5** –+ [sau 8... ♕g4]

Test 3, diagrama 50, pag. 55

1) Mobilitatea superioară a figurilor, majoritatea de pioni pe flancul damei determină direcția de joc, planul de valorificare a majorității.

2) **21. b6! ♕c8 22. c6! bxc6** [22... ♕xc6? 23. ♘d6 +−] **23. ♕xa5 ♘e5 24. ♕d2 ♕a6 25. a5! ♘xd3 26. ♘c5!** [26. ♗f1? ♘xe1! 27. ♗xa6 ♘f3+] **26... ♘xc5 27. ♗xc5 ♕b5 28. ♗xe7 ♖c8 29. ♗f1! ♕b3 30. ♖a3! ♕d5 31. b7! +−**

CUPRINS

Cuvântul autorului 5

Cuvântul editorului 6

Scurt istoric al apariţiei şi dezvoltării conceptului de cooperare strategică . 7

Iniţiativa 33

Planul de joc şi cooperarea forţelor 40

Clasic şi modern în procesul construcţiei cooperării strategice 45

Lupta în partida de şah.
Planul general de construcţie al cooperării strategice 57

Etapele planului general de construcţie a cooperării strategice 64

Cooperarea pionilor în lupta pentru centru 68

Cooperarea cailor cu pionii 80

Cooperarea nebunilor cu pionii 110

Răspunsuri la teste 136

Index alfabetic jucători 147

Index deschideri 150

Codificarea Sahovski Informator 150